

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



少女革命ウテナ

いつか革命される物語

推奨年齢

全年齢

SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

**注意**

セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破壊する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、 SEGA SATURN. マークあるいは [NTSC-J] 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- 当社は本ソフトの無断複製・レンタル・中古販売は一切許可しておりません。権利者の許可なく、これらを行った場合には法的処置を取る場合がありますのでご注意ください。
- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

このたびはセガサターン専用ソフト
『少女革命ウテナ いつか革命される物語』をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
ゲームをはじめる前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

プロローグ.....	4
操作方法	6
ゲームの始め方	8
ゲームを始める	
生徒手帳	
ゲームの遊び方	12
ゲームの進行	
一日の構成	
アドベンチャー画面の見た	
心の気高さ	
決闘	
生徒会メンバー同士の対決	
データを記録する	
ゲームオーバー	
楽曲～風学国歌.....	16

このゲームはバックアップ対応です。
セーブにはバックアップRAMの空き容量が42必要です。
セーブ方法についてはP.15をご覧ください。

プロローグ



鳳凰市の高台にそびえ立つ私立鳳学園。

生徒は寮生活を行い、初等部から大学部までの一貫した教育が行われている学舎である。

中等部2年の天上ウテナは男子の制服を着こなし、男勝りのスポーツ万能ぶりで女生徒の人気の的であった。

彼女は、一つの希望を持って鳳学園に転校してきた。それは幼い頃、両親の死により失意の底にいた自分を救い、励ましてくれた『王子様』の言葉だった。

「たったひとりで深い悲しみに耐える小さな君…。

その強さ、気高さを失わないで…。

もしも、君が気高い思いを失わなければ、いつか再会できる…」

その言葉を胸にウテナは、指にはめた『薔薇の刻印』に導かれるように『王子様』に会うため鳳学園に転校してきたのだった。

ある日、親友の恋心を傷つけた剣道部主将・西園寺実と決闘したことでウテナの日常は一変する。

指にはめていた『薔薇の刻印』が決闘者としての証であり、西園寺との決闘に勝利したことで、生徒会執行部が「世界の果て」を手に入れるために繰り広げる『薔薇の花嫁』争奪戦に心ならずも巻き込まれいく。

ウテナは、決闘に勝利した者に付き従う『薔薇の花嫁』の姫宮アンシーを守りながら戦い続ける。「世界の果て」の意味や生徒会執行部の狙い、ウテナが苦戦するたびに発動する『ディオスの力』など…謎めく疑問が見え隠れしながら……。

そして

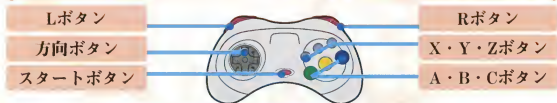
一人の少女が期待と不安を抱きながら、鳳学園の門をくぐるところから物語は始まる。

操作方法

このゲームは1人用です。

本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

◆ゲーム中にA+B+C+スタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。



基本操作方法及び生徒手帳画面時の操作方法

方向ボタン	項目などの選択
Aボタン	項目などの決定
Bボタン	キャンセル
Cボタン	項目などの決定
Xボタン	(生徒手帳画面時) INDEXページに移る
Yボタン	使用しません
Zボタン	使用しません
Lボタン	(生徒手帳画面時) 前ページをめくる
Rボタン	(生徒手帳画面時) 次ページをめくる
スタートボタン	ゲームスタート／(生徒手帳画面時) 生徒手帳画面の終了

名前入力画面時の操作方法

方向ボタン	文字カーソルを動かし文字を選択
Aボタン	文字選択の決定
Bボタン	前画面に戻る
Cボタン	文字選択の決定
Xボタン	使用しません
Yボタン	使用しません
Zボタン	1文字削除
Lボタン	名前カーソルを左に移動
Rボタン	名前カーソルを右に移動
スタートボタン	名字・名前の決定

※L・Rボタンともに名字と名前を移動できます。

アドベンチャー画面時の操作方法

方向ボタン	選択肢の選択
Aボタン	ゲーム中の動画スキップ／メッセージのスキップ／選択肢の決定
Bボタン	キャンセル
Cボタン	選択肢の決定／メッセージのスキップ
Lボタン	(押したまま) 選択肢が表示されるまで音声・ポーズなしで高速スキップ
Rボタン	(押したまま) メッセージウィンドウの消去
スタートボタン	生徒手帳画面の呼び出し
X～Zボタンは使用しません。	

ゲームの始め方

ゲームを始める



▲タイトル画面



▲メニュー



▲名前入力画面

初めてプレイするときは「DISC 1」をセガサターン本体にセットして起動させます。タイトル画面でスタートボタンを押すとメニューが表示されますので、方向ボタン上下で選択し、A・Cボタンで決定してください。

★このソフトは2枚組のため、ゲームの途中でCDの交換が必要になります。「DISC 1」が終了すると、CDの入れ替えを促す画面が表示されますので、画面の指示に従ってCDを入れ替えてください。

新しく始める

ゲームを最初からはじめます。この項目を選択すると「名前入力画面」に切り替わります。

生徒手帳

ゲーム中の設定変更などを行うことができます(→P.9)。

続きから

選択すると『生徒手帳』内にあるデータを読み出す画面が表示され、セーブした場所からの再開ができます(→P.10)。

※このゲームのデータが保存されていない場合は表示されません。

名前入力画面

「新しく始める」を選択すると初めに主人公の名前を決める名前入力画面に切り替わります。最初に名字を次に名前を決めて入力してください。名前入力画面時の操作方法はP.7をご覧ください。名字を入力してスタートボタンを押すと、次に名前項目に文字カーソルが移動します(決めた名字が3文字の場合は、3文字目入力後名前項目に文字カーソルが移動します)。名字・名前を入力し、スタートボタンを押すと確認の選択肢が表示されるので方向ボタン左右で選択しA・Cボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。ただし、文字入力をしなかったり文字のすべてが空白で入力した場合は名前登録できません。

●二回目以降のプレイについて

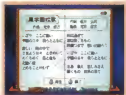
一度クリアし二回目以降プレイする場合は、まず「新しく始める」を選択し決定してください。次に「名前入力画面」になりますが、この時、前回入力した主人公の名前が入力されています。そのままの名前でプレイしたいときはスタートボタンで決定してください。また新規の名前でプレイしたいときは、名字・名前を決定してください。「名前入力画面」を終了させると、最初からゲームが始まります。

生徒手帳



INDEX

生徒手帳のどのページからでもXボタンを押すことで、このページに移ることができます。方向ボタンで開きたいページを選択してA・Cボタンで決定するとそのページを開くことができます。



校歌/応援歌

鳳学園の学園校歌および学園応援歌を聴くことができます。Cボタンで再生、Bボタンで停止させます。

校内図

鳳学園にある構内施設の場所を確認できます。方向ボタンでカーソルを動かしてください。カーソルで選んだその施設の名前が表示されます。



住所氏名

主人公の住所・氏名・所属、私立鳳学園に関する学園プロフィールが表示されます。



操作説明

ゲームの操作内容が表示されます。方向ボタンで選ぶとそのボタンの説明が表示されます。



読み出す (メニューからでは画面が表示されません)

データをロードしてゲームを再開します。方向ボタン上下でデータが保存されている本体RAMまたはカートリッジRAM (パワーメモリー (別売)) を選択します。次に方向ボタン左右でデータ番号を選択し、A・Cボタンを押すと確認の選択肢が表示されるので方向ボタン左右で「はい/いいえ」を選択してA・Cボタンで決定してください。

★パワーメモリーが接続されていない場合はカートリッジRAMは選択できません。また、本体RAMの空き容量がない場合は本体RAMは選択できません。



🌸 心の気高さ (メニューからでは内容が表示されません)

ウテナ、生徒会メンバーの現在の「心の気高さ (→P.13)」を表示します。



名前

気高さの状態およびパーセンテージ:

高い状態ではピンク、以下グリーン・イエロー・レッドの順に低くなっていきます。

心の気高さ: 薔薇の花びらで表現されます。数が多いほど心の気高さが高くなります。

🌸 オプション

サウンド出力や効果音などの変更を行えます。方向ボタンで変更したい項目を選択し、A・Cボタンで内容変更します。

サウンド設定 : サウンド出力をステレオかモノラルか変更できます。
主人公の音声 : 主人公の台詞音声を「あり」か「なし」が変更できます。



🌸 クリアエンディング

クリアしたエンディングを確認することができます。方向ボタンで項目を選択し、A・Cボタンで決定すると情報が表示されます。



ゲームの遊び方

ゲームの進行



▲ アドベンチャー画面

プレイヤーは両親の勧めで鳳学園に転校してきた主人公です。そして、学園生活を営む間に起こるさまざまな事件や出来事に向かい、企みを阻止することが目的です。

このゲームは基本的にアドベンチャー画面で進行し、状況に応じて表示される選択肢を選んでストーリーを進めていきます。

登場する生徒会執行部のメンバーたちや主人公と友達になるウテナに「心の気高さ」というものがあり、それを保つことがゲームのクリアに必要な条件になります。

そのためには、プレイヤーである転校生がさまざまな人々に出会って情報を収集し、生徒会メンバーを助けて行動してください。また、行動していくと次第に特定の生徒会メンバーと特別に仲良くなる可能性もあります。

一日の構成



アドベンチャー 画面の見方

メインウィンドウ

キャラクター名

メッセージウィンドウ



現在の日にち／所在地

★場面転換時に必ず表示されますが、しばらく経つと自動的に表示がなくなります。

メッセージを送る

心の気高さ



「心の気高さ」とは、ウテナとデュエリストとの決闘までの4日間のあいだに、主人公がウテナや生徒会メンバーと接していくことにより変化するパラメータです。

会話の運び具合や内容によって、「心の気高さ」のパラメータは上昇していきます。「心の気高さ」が高いと、決闘でウテナが勝利しやすくなります。

しかし、決闘でウテナに勝利することを目的としている決闘相手は、密かに生徒会メンバーたちの弱点を突いて「心の気高さ」を下げようとします。途中、決闘相手によって気高さが下がる画面が表示されるときがありますので、そのとき下がり具合を確認しましょう。

彼らとどこで会えるか、どんな話をするかが勝利への鍵となります。また、「心の気高さ」のパラメータは、『生徒手帳』画面でいつでも確認することができます。

決闘



4日目の夕方にウテナはデュエリストと決闘を行います。決闘中、ウテナの体力ゲージは、主人公との会話内容や遭遇回数により蓄積された「心の気高さ」が薔薇の花の数で表されて画面に表示されます。

主人公はデュエリストの正体を知り、その根源を破壊しようと行動しますが、その行動は決闘に反映されます。行動を1つ取るたびにウテナの体力である薔薇の花が1つ減っていきます。「薔薇の花＝心の気高さ」が失われるまでに、うまく行動してウテナを勝利へ導きましょう。

生徒会メンバー 同士の対決



ウテナとデュエリストとの決闘の間に、デュエリストに操られた生徒会メンバーと主人公の味方となる生徒会メンバーが対決することになります。

これは会話内容や遭遇回数によってその相手、対決人数が変化します（対決しない場合もあります）。

また対決中は、味方になった生徒会メンバーの体力ゲージ（薔薇の花で表示）が表示され、戦うごとに減っていきます。

生徒会メンバー同士の対決の間もウテナの決闘は続いており、対決が終了するたびに決闘の画面が表示され、薔薇の花が1つ減ってしまいます。

データを 記録する



話が一区切りになるとこれまでの内容をセーブするか聞いてきます。方向ボタン左右で「はい／いいえ」を選択しA・Cボタンで決定してください。「いいえ」は保存せずにそのまま進み、「はい」を選ぶと、『生徒手帳』の記録画面に切り替わります。まず方向ボタン上下でセーブするバックアップRAMを選択（パワーメモリーを接続していない場合は表示されず選択できません）、左右で保存可能な1～9までの番号を選択しA・Cボタンで決定します。「記録しますか？」と聞いてきますので方向ボタン左右で選択しA・Cボタンで決定してください。スタートボタンでセーブ画面が終了します。

★すでに保存されているデータに保存する場合、上書きされてしまいますのでご注意ください。

ゲームオーバー



ウテナが決闘に負けてしまう、またはある条件を満たしてしまうとゲームオーバーになってしまいます。ゲームオーバーになると、タイトル画面に戻ります。



楽曲 - 鳳学園校歌

出版第9803611-801号

鳳学園校歌

A 8

い ざ や こ こ に

つ ど い が く え ん の ひ び

わ れ ら と と も に

C 3

D

あ た ら し い と き の な か

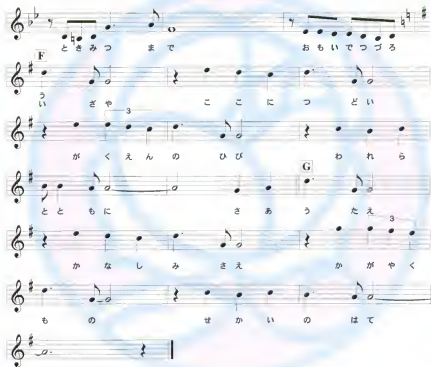
で さ ま よ う ひ び と き め い て め ぐ る め

く ひ る と よ る も き お く の な み と め る こ

E

と か な わ ず と き は す ぎ

て ま く は と じ る も の



と き み つ ま で お も い で つ づ ろ

う ざ や 3 こ こ に つ ど い

が く え ん の ひ び わ れ ら

と と も に さ あ う た え 3

か な し み さ え か が や く

も の せ か い の は て



鳳学園校歌

作曲 光宗 信吉
作詞 桜井 弘明
編曲 光宗 信吉

歌（ボーカル）
川上 とも子
瀧崎 ゆり子
子安 武人
三石 琴乃
久川 綾
草尾 毅
小杉 十郎太

いざや ここに集い 学園の日々 我らとともに

新しい 時の中で さまよう日々 ときめいて
めくるめく 昼と夜も 記憶の波 止めること叶わず

時は過ぎて 幕は閉じるもの 時満つまで 想い出綴ろう

いざや ここに集い 学園の日々 我らとともに
さあ 歌え 悲しみさえ 輝くもの 世界の果て

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

セガ ジョイジョイテレホン

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181



セガ ファックスクラブ

ブッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

セガ ホームページ

<http://www.sega.co.jp/>

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCDは修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
フリーダイヤル ☎0120-012-235

禁無断転載

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの商標または登録商標です。

★このゲームでは画面質で画面を表示する機能は使用されています。ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



CRI ADX

Copyright © 1996, 1997 CRI

©ピーパリス・さいとうちほ/小学館・少年委員会・テレビ東京

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

GS-9182 672-5315

株式
会社

セガ・エンタープライゼス